

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М. В. ЛОМОНОСОВА  
ФАКУЛЬТЕТ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКИ И КИБЕРНЕТИКИ  
КАФЕДРА АВТОМАТИЗАЦИИ СИСТЕМ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫХ КОМПЛЕКСОВ

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Исследование применимости алгоритмов сжатия данных к  
таблицам классификации в сетевом процессорном устройстве**

Никифоров Никита Игоревич, 421 группа

Научные руководитель:  
к. ф.-м. н., доцент Волканов Д. Ю.,

Москва  
2021

# Аннотация

В данной работе рассматривается архитектура сетевого процессорного устройства (СПУ), в которой используется конвейерная архитектура. Конвейер состоит из последовательных вычислительных блоков, в каждом из которых находится независимое устройство памяти. В памяти вычислительного блока хранится программа классификации пакетов.

# Оглавление

Введение	4
<b>1 Цели и задачи работы</b>	<b>6</b>
<b>2 Обзор предметной области</b>	<b>7</b>
2.1 Протокол OpenFlow . . . . .	7
2.1.1 Таблица потоков . . . . .	7
2.2 Архитектура сетевого процессора . . . . .	8
2.3 Язык ассемблера сетевого процессора . . . . .	8
<b>3 Постановка задачи</b>	<b>10</b>
3.1 Не формальная постановка задачи . . . . .	10
3.2 Формальная постановка задачи . . . . .	10
<b>4 Обзор существующих алгоритмов сжатия</b>	<b>12</b>
4.1 Цель и задачи обзора . . . . .	12
4.2 Рассматриваемые алгоритмы сжатия . . . . .	13
4.2.1 Распространённые алгоритмы . . . . .	13
4.2.2 Алгоритм оптимального кеширования . . . . .	13
4.2.3 Алгоритм Recursive endpoint cutting . . . . .	14
4.2.4 Алгоритм с использованием битовых векторов для представле- ния таблиц потоков . . . . .	15
4.3 Сравнение алгоритмов сжатия . . . . .	15
4.4 Выводы . . . . .	16
<b>5 Эмулятор сетевого процессора</b>	<b>17</b>
5.1 Описание программных средств эмулятора сетевого процессора . . . . .	17
5.2 Программные средства разработанные для проведения эксперименталь- ного исследования . . . . .	17
<b>6 Система трансляции таблиц потоков в язык ассемблера сетевого процессор- ного устройства</b>	<b>19</b>
6.1 Структуры данных . . . . .	19

6.1.1	Структура данных для представления таблиц потоков в виде дерева	19
6.1.2	Структура данных для представления таблиц потоков в виде АВЛ дерева . . . . .	20
6.1.3	Структура данных для промежуточного представления таблицы потоков . . . . .	20
6.2	Алгоритмы сжатия . . . . .	20
6.2.1	Использованные обозначения . . . . .	20
6.2.2	Алгоритм предварительной оптимизации таблицы потоков . . .	21
6.2.3	Алгоритм оптимального кеширования . . . . .	22
<b>7</b>	<b>Экспериментально исследование реализованных алгоритмов сжатия данных</b>	<b>24</b>
7.1	Методика экспериментального исследования . . . . .	24
7.1.1	Данные экспериментального исследования . . . . .	25
7.2	Результаты экспериментального исследования . . . . .	25
7.3	Выводы . . . . .	25
<b>8</b>	<b>Заключение</b>	<b>26</b>
	<b>Список Литературы</b>	<b>27</b>

# Введение

В настоящее время активно развиваются технологии программно-конфигурируемых сетей (ПКС). Для работы ПКС требуются высокопроизводительные коммутаторы, которые выполняют функцию передачи данных. Возникает задача разработки программируемого сетевого процессорного устройства (СПУ), являющегося основным функциональным элементом коммутаторов. В работе рассматривается коммутатор функционирующих под управлением протокола OpenFlow. Правила обработки пакетов в котором представляются в виде таблицы потоков. В данной работе рассматриваются только простые таблицы потоков. В СПУ таблицы потоков представляются в виде программы обработки заголовков сетевых пакетов.

СПУ представляет из себя интегральную микросхему. В рассматриваемом СПУ применяется конвейерная архитектура, а именно на каждый входной порт коммутатора СПУ содержит конвейер, состоящий из вычислительных блоков. Каждый вычислительный блок имеет доступ к устройству памяти в котором хранится программа обработки заголовков сетевых пакетов. Рассматриваемый СПУ имеет ограниченный объём доступной памяти, для хранения программы обработки заголовков сетевых пакетов.

Исходя из функций сетевого процессора, целесообразно рассматривать архитектуру, основанную на наборе конвейеров, которая позволяет с фиксированной задержкой обрабатывать каждый пакет. Конвейер в сетевом процессоре состоит из вычислительных блоков. В данной работе рассматривался этап классификации пакетов. Под классификацией понимается процесс идентификации сетевого пакета по его признакам, определяемыми текущим протоколом. Таблица классификации – набор правил, содержащих в себе признаки, по которым идентифицируется группа пакетов, и действия, которые сетевой процессор выполняет над данной группой пакетов. Таким образом, для выполнения классификации сетевой процессор должен включать в себя ассоциативное устройство. Для реализации этого устройства естественным будет использование ассоциативной памяти. Однако единственный контроллер ассоциативной памяти будет являться узким местом, так как к нему должны иметь доступ все стадии всех конвейера. Соответственно, возникает потребность усложнения архитектуры, например, путём добавления в неё нескольких контроллеров ассоциативной памяти. Чтобы избежать сложной организации памяти, в архитектуре можно отказаться от использования ассоциативной памяти. В таком случае одно из решений – совме-

стить память команд и данных, и разместить память на кристалле сетевого процессора. Таким образом, возникает задача разработки структур данных для поиска в таблицах классификации в сетевом процессоре без выделенного ассоциативного устройства.

Современные таблицы потоков занимают до нескольких десятков мегабайтов памяти [4]. Поэтому возникает задача сжатия таблиц потоков, для использования рассматриваемого СПУ в коммутаторах ПКС.

Данная работа посвящена разработке алгоритмов сжатия данных, для применения в трансляторе таблиц потоков в рамках рассматриваемой архитектуры сетевого процессорного устройства.

# Глава 1

## Цели и задачи работы

Целью данной работы является исследование и разработка алгоритмов сжатия данных для применения к таблицам потоков OpenFlow. Для достижения поставленной цели необходимо было выполнить следующие задачи:

- Провести обзор существующих алгоритмов сжатия данных и способов их применения для сжатия таблиц потоков OpenFlow с целью выбора для применения в рассматриваемой архитектуре сетевого процессорного устройства.
- Провести анализ изменений, необходимых для применения в данном сетевом процессорном устройстве.
- Внести необходимые изменения в выбранные алгоритмы сжатия данных.
- Реализовать выбранные алгоритмы сжатия данных для проверки на эмуляторе сетевого процессорного устройства.
- Реализовать необходимые изменения эмулятора сетевого процессорного устройства, необходимые для проверки реализованных алгоритмов сжатия данных.
- Провести экспериментальное исследование реализованных алгоритмов сжатия данных.

## Глава 2

# Обзор предметной области

### 2.1 Протокол OpenFlow

В данной работе рассматривается протокол OpenFlow — один из наиболее распространённых протоколов для управления коммутаторов в ПКС сетях. В данной работе рассматривается версия OpenFlow 1.3. Для дальнейшего описания будем рассматривать устройство под управлением протокола OpenFlow в ПКС сети (OpenFlow коммутатора).

В спецификации протокола OpenFlow описываются абстракции: поток, признак, правило, действия, таблица потоков и т.д. С помощью этих абстракций описываются протоколы сетевого взаимодействия, а также описываются команды в которых контроллер управляет коммутатором. В протоколе OpenFlow отсутствуют ограничения на реализацию команд в коммутаторе.

Для процесса классификации коммутатором используются таблицы потоков, представляющие из себя набор правил. Каждое правило состоит из набора признаков и набора действий. Процесс классификации является процессом определения номера исходящего порта коммутатора, а также набора действий, которые необходимо применить к заголовку пакета перед его отправкой.

#### 2.1.1 Таблица потоков

Поток — является некоторым множеством пакетов, каждый из которых идентифицируется определённым правилом. Для идентификации заголовка правилом используются признаки, которые делятся на две большие группы: признаки с точным значением и признаки с маскировкой значения.

- Признак с точным значением задаётся числом, в случае совпадения признака с полем заголовка пакета, которое соответствует данному признаку, пакет считается идентифицируемым данным правилом.
- Признак с маскировкой значения задаётся с использованием битовой маски,



длина которой соответствует данному признаку. При использовании маски правило будет идентифицировать все пакеты по данному признаку, если определяемые маской биты поля в заголовке пакета совпадают с соответствующими битами значения, заданного в правиле. При использовании признака с маской значения может возникнуть неопределённость, а именно заголовок пакета может быть идентифицирован несколькими правилами. Для разрешения неопределённости используется приоритет, задаваемый для каждого правила. При возникновении неоднозначности заголовок пакета считается идентифицируемым правилом с большим приоритетом.

## 2.2 Архитектура сетевого процессора

В рамках работы важны лишь некоторые особенности рассматриваемой архитектуры, а именно, отсутствие выделенного ассоциативного устройства памяти и конвейерная архитектура. Данные особенности непосредственно влияют на ограничения, предъявляемые к реализуемым структурам данных.

В сетевом процессоре используется конвейерная архитектура, каждый конвейер состоит из 10 вычислительных блоков. Вычислительный блок — это набор более низкоуровневых RISC ядер, которые в данной работе не рассматриваются. Каждый вычислительный блок имеет доступ к участку памяти, в котором располагаются микрокод и данные. Существует ограничение на количество тактов, которое один пакет может обрабатываться на вычислительном блоке, оно соответствует 25 тактам. Данное ограничение обусловлено требованием к производительности сетевого процессора, а именно фиксированное время обработки одного пакета на сетевом процессоре. Также один вычислительный блок имеет доступ к 64 килобайтам памяти. Из-за особенностей микроархитектуры, отсутствует отдельная область памяти, в которой хранятся данные. Поэтому микрокод содержит в себе все данные, необходимые для классификации пакетов.

## 2.3 Язык ассемблера сетевого процессора

Для описания программ обработки сетевых пакетов в рассматриваемой архитектуре сетевого процессора используется язык ассемблера. В рассматриваемом языке присутствуют следующие классы инструкций:

- Инструкции для работы с регистром.
- Инструкции арифметических операций.
- Инструкции битовых операций.
- Инструкции для условного и безусловного перехода на метку.

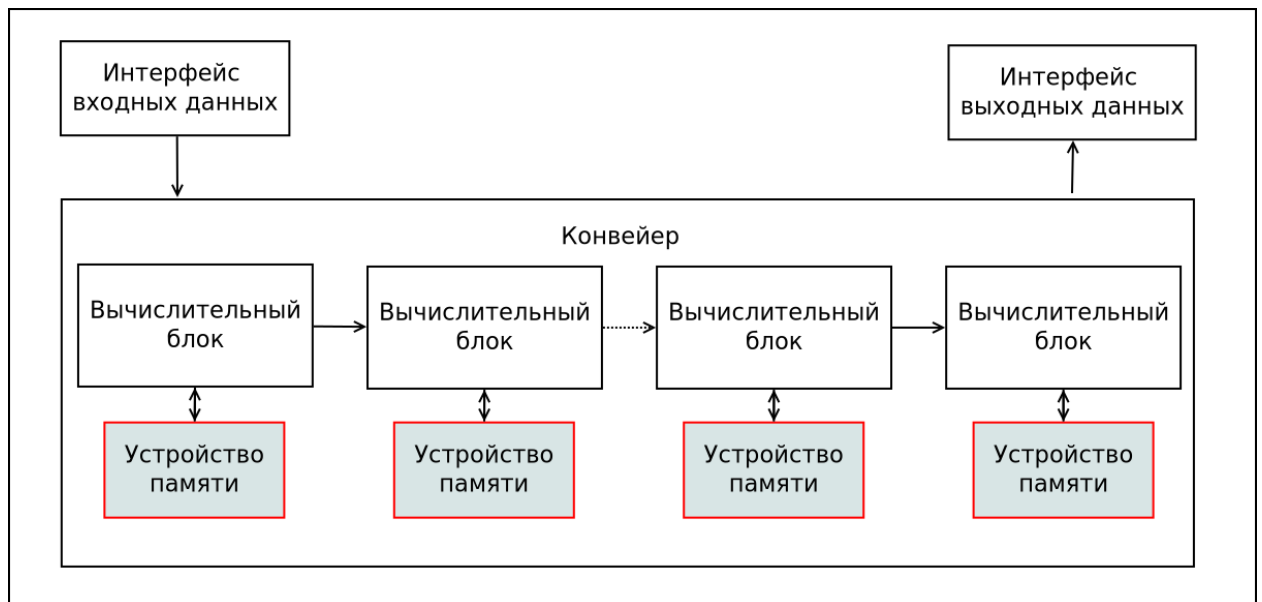


Рис. 2.1: Архитектура рассматриваемого сетевого процессора

- Инструкция записи в регистр выходного порта.

Также есть возможность использовать директивы имитационной модели *#define* и *#include*, которые позволяют, например, задавать константы.

# Глава 3

## Постановка задачи

### 3.1 Не формальная постановка задачи

Необходимо исследовать применимость существующих алгоритмов сжатия данных в существующей архитектуре СПУ. Рассматриваемые алгоритмы должны удовлетворять следующим условиям:

- Размер итоговой таблицы потоков не должен превышать 512 Кб.
- Потери данных при использовании алгоритмов сжатия не должны быть значительными.
- Сжатую таблицу потоков должно быть возможно использовать без декомпрессии.

### 3.2 Формальная постановка задачи

Введём формализацию OpenFlow таблиц. Упорядоченное множество всех рассматриваемых признаков в правилах обозначим  $I = \{m_1, m_2, \dots, m_k\}$ . Каждый признак  $m_i$  из множества признаков  $I$  характеризуется битовой строкой, некоторой длины  $m_i \in \{0, 1, *\}_i^W$ , в данном случае символ  $*$  обозначает любой бит. При этом, если  $\exists m_i^j \in m_i$ , такое, что  $m_i^j = *$ , то для  $\forall m_i^k$ , где  $k > j$ , то  $m_i^k = *$ . Длиной признака обозначим  $len(m_i) = W_i$

Представим таблицу потоков в виде множества правил  $R = \{r_1, r_2, \dots, r_n\}$ . С каждым правилом  $r_i$  связаны:

- номер  $i$ ;
- приоритет  $p_i \in \mathbb{Z}_+$ ;
- вектор значений признаков  $f_i = \{f_i^1, f_i^2, \dots, f_i^k\}$ , где  $f_i^j$  соответствует значению признака  $m_j \in I$ .

- Набор действий,  $A_i = \{a_1, a_2, \dots, a_z\}$ , которые определяют дальнейшие действия сетевого процессора над пакетом.

Будем говорить, что заголовок пакета  $x$  и его метаданные с вектором значений признаков  $g = \{g^1, g^2, \dots, g^k\}$  (далее  $x \rightarrow g$ ), соответствуют правилу  $r_i \in R$  с вектором значений признаков  $f_i = \{f_i^1, f_i^2, \dots, f_i^k\}$  и приоритетом  $p_i$  (правило  $r_i \in R$  идентифицирует пакет с вектором значений признаков  $g$ ), если:

1. вектор значений признаков  $g$  соответствует вектору значений признаков  $f_i$ , то есть  $\forall g_i \in g, \text{len}(g_i) = \text{len}(f_i)$ . И  $\forall f_i^{lj} \in f_i^l, f_i^{lj} \in \{*, g^{lj}\}, l = \overline{1, k}$ ;
2. приоритет  $p_i$  максимален среди всех правил  $r_j \in R$ , для которых  $g$  соответствует вектору значений признаков  $f_j$ .

Множество  $R$  также должно удовлетворять следующему ограничению. Для любых двух правил  $r_i, r_j \in R, r_i \neq r_j$ , если их вектора значений пересекаются, то есть существует набор значений признаков, который соответствует векторам значений признаков обоих правил, то  $p_i \neq p_j$ . Например, правила с векторами значений признаков  $f_i = \{110, 011, 1*\}$  и  $f_j = \{11*, 011, 11\}$  должны иметь разный приоритет, так как набор значений признаков  $g = \{110, 011, 11\}$  соответствует обоим правилам.

Введём функцию идентификации заголовка пакета  $x \rightarrow g$  в таблице потоков  $R$  и обозначим её  $R(x)$ . Функция идентификации заголовка возвращает набор действий, соответствующий правилу, идентифицирующему заголовок пакета  $x \rightarrow g$ . Таким образом  $R(x) = A_{r_i}$ , где  $A_{r_i}$  набор действий правила  $r_i \in R$ .

Введём понятие аналогичности множеств  $R_1$  и  $R_2$ . Множество  $R_1$  аналогично множеству  $R_2$ , если для любого заголовка пакета, для которого существует идентифицирующее его правило  $r_i \in R_1$ , найдётся правило идентифицирующее его в множестве  $r_j \in R_2$ , при этом  $A_i = A_j$ .

Необходимо разработать алгоритм сжатия таблиц потоков, который будет переводить исходное множество —  $R_1$ , соответствующее исходной таблице потоков, в новое множество  $R_2$ , которое соответствует новой таблице потоков.

1. Множество  $R_1$  должно быть аналогично множеству  $R_2$ .
2. Мощность множества  $R_2$  должна быть меньше либо равно мощности множества  $R_1$ .

Введём операцию последнего значащего бита признака  $\text{last}(m_i) = j$ , такое, что  $m_i^j \in \{0, 1\}$  и  $m_i^{(j+1)} = *$ . Назовём правила  $r_i \in R$  и  $r_j \in R$  похожими, если для  $\forall u \in \text{len}(f_i)$  верно, что  $\text{last}(f_i^u) = \text{last}(f_j^u) = l$ , при этом  $f_i^{ul} \neq f_j^{ul}$ , и  $A_i = A_j$ .

## Глава 4

# Обзор существующих алгоритмов сжатия

### 4.1 Цель и задачи обзора

Целью данного обзора является выбор алгоритмов сжатия для применения в сетевом процессорном устройстве. Необходимость применения алгоритмов сжатия обусловлена недостатком объема памяти конвейера сетевого процессорного устройства.

В настоящем обзоре будут использоваться следующие критерии:

1. Отношение объема памяти занимаемого таблицей классификации после применения алгоритма сжатия, к изначальному объему памяти занимаемому таблицей классификации (Степень сжатия).
2. Оценка сложности сжатия.
3. Возможность использования без декомпрессии таблиц классификации — из-за ограничений рассматриваемого сетевого процессорного устройства сжатые таблицы классификации должны представляться как код ассемблера.
4. Использование внешней памяти — необходимость использования внешней памяти для использования сжатых таблиц классификации без декомпрессии.

Данные критерии обусловлены особенностями рассматриваемой архитектуры СПУ. Критерий **степень сжатия** необходим для оценки эффективности работы алгоритма сжатия. Критерий **оценки сложности сжатия** необходим для оценки накладных расходов на центральный процессор коммутатора при использовании рассматриваемого алгоритма сжатия. Критерий **возможности использования сжатых таблиц потоков без декомпрессии** обусловлен ограничениями архитектуры СПУ, а именно отсутствием адресуемой памяти в вычислительных блоках конвейера и ограниченным набором команд доступных СПУ (Раздел ??). Критерий **необходимости использования внешней памяти** обусловлен дополнительными накладными расходами при обработке сетевым процессорным устройством заголовков сетевых пакетов.

Для описания алгоритмов сжатия в обзоре будет использована терминология описанная в разделе 3.2.

## 4.2 Рассматриваемые алгоритмы сжатия

### 4.2.1 Распространённые алгоритмы

Под распространёнными алгоритмами сжатия будем понимать алгоритмы, которые сжатые данные представляют в бинарном виде [2]. Примером таких алгоритмов может служить:

- алгоритм Хаффмана,
- JPEG,
- LWZ,
- zip.

Рассмотрим критерии для данного класса алгоритмов. Различные алгоритмы в данной группе имеют различную **степень сжатия**, которая колеблется от 0.3 до 0.8. Большинство рассматриваемых алгоритмов имеют квадратичную или кубическую **сложность сжатия** от объёма сжимаемых данных. Так как сжатые данные после применения алгоритмов из данной группы представляются в бинарном виде, **невозможно использовать сжатые таблицы классификации без декомпрессии**. И некоторые алгоритмы из рассматриваемой группы требуют доступ к **внешней памяти**.

### 4.2.2 Алгоритм оптимального кеширования

Данный алгоритм основан на построение дерева поиска правил относительно их частот [4], при этом, в данное дерево попадают только правила с определёнными частотами использования (далее популярность). Правила, не попавшие в основное дерево, хранятся на центральном процессоре коммутатора и доступ к ним осуществляется по запросу СПУ.

Для описания данного алгоритма потребуется ввести дополнительные обозначения. Введём понятие распределения заголовков пакетов  $P$ , где  $p_x$  обозначает вероятность получения пакета  $x \rightarrow g = \{g^1, g^2, \dots, g^k\}$ . Также введём понятие коэффициента правильности  $T_P(R_1, R_2)$ , где  $R_1$  и  $R_2$  две различные таблицы потоков. Таким образом коэффициент правильности обозначает вероятность того, что заголовок пакета, согласно распределению  $P$ , будет идентифицироваться правилами  $r_1 \in R_1$  и  $r_2 \in R_2$  и их наборы действий совпадают  $A_1 = A_2, A_1 \in r_1, A_2 \in r_2$ .

$$T_P(R_1, R_2) = \sum_{x \rightarrow g, R_1(x)=R_2(x)} p_x$$

Введём оптимальное значение коэффициента правильности для заданной таблицы потоков  $R$ , числа правил  $n$  и распределения заголовков  $P$ .

$$\zeta(n, R, P) = \max_{R_i, |R_i| \leq n} T_P(R, R_i)$$

Таким образом алгоритму необходимо найти и построить таблицу потоков  $R_a$ , основанную на данной таблице потоков  $R$  с наименьшим количеством правил  $n_0$  и максимальные оптимальным коэффициентом правильности  $\zeta(n, R, P)$ . Пусть  $p^i$  популярность (вероятность) выбора правила  $r_i \in R$ , в соответствие с распределением заголовков  $P$ . Пусть правила в таблице потоков  $R$  расположены в порядке не возрастания их популярности. Тогда:

$$\zeta(n, R, P) \geq \sum_{i \in [1, n]} p^i + 1 - \sum_{i \in [1, n_0]} p^i \geq n/n_0$$

Рассмотрим критерии для данного алгоритма: **Степень сжатия** данного алгоритма зависит от распределения частот использования префиксов, от 0.1 до 0.9. Данный алгоритм имеет квадратичную **сложность построения**. Сжатые таблицы классификации **возможно использовать без декомпрессии**. Для работы данного алгоритма **требуется внешняя память**, так как часть префиксов, которая не попала в выборку наиболее часто используемых хранится в памяти центрального процессора коммутатора.

### 4.2.3 Алгоритм Recursive endpoint cutting

Данный алгоритм основан на применении дерева HyperSplit, а сжатие производится за счёт удаления дублирующихся правил. [1] Данный алгоритм поддерживает добавление и удаление правил в таблице потоков.

Под дублирующимися правилами в таблице потоков понимаются следующие правила:

- правило, содержащиеся в вершине дублируется правилом в вершине, являющийся листом для данной вершины (частично дублирующиеся правило);
- правило, содержащиеся в вершине дублируется правилами во всех вершинах, являющихся листьями для данной вершины (полностью дублирующиеся правило).

Соответственно дублирующиеся правила перемещаются вверх дерева, что позволяет удалить полностью дублирующиеся правила.

Данный алгоритм рекурсивно использует NewHypersplitstore для удаления повторяющихся правил из дерева, которое строится в настоящее время. Затем удаленные повторяющиеся правила собираются в виде второй таблицы правил, называемой рекурсивной таблицей, для построения второго дерева. Возможно, что во втором дереве все еще существуют повторяющиеся правила, и некоторые из них также удаляются и

используются для построения третьего дерева. Этот процесс построения дерева выполняется рекурсивно до тех пор, пока в последнем дереве не будет дублированных правил.

Рассмотрим критерии для данного алгоритма: **Степень сжатия** данного алгоритма приблизительно равна 0.15. Данный алгоритм имеет **сложность построения**  $n * \log(n)$ . Сжатые таблицы классификации **возможно использовать без декомпрессии**. Для работы данного алгоритма **не требуется внешняя память**, так как всё сжатие происходит в момент трансляции таблицы потоков в программу на языке ассемблера.

#### 4.2.4 Алгоритм с использованием битовых векторов для представления таблиц потоков

Данный алгоритм основан на применении битовых строк для представления таблиц потоков [5]. А именно таблица потоков разбивается на несколько частей, в каждой из которых для всех битов префиксов записывается два значения: подходит ли данный префикс, если в искомой строке 1, подходит ли данный префикс, если в искомой строке 0. Таким образом поиск по таблицам потоков будет состоять из последовательного применения операции and. Все совпадающие поля делятся на  $\frac{L}{s}$  sub-полей, где  $(1 \leq s \leq L)$  обозначает длину подполя в битах.  $K_j (j = 0, 1, \dots, Ls-1)$  обозначает бит в подполе  $j$ . StrideBV уменьшает количество подходящих поисков, а также уменьшает задержку поиска.

Рассмотрим критерии для данного алгоритма: **Степень сжатия** данного алгоритма равна 0.5. Данный алгоритм имеет квадратичную **сложность построения**. Сжатые таблицы классификации **возможно использовать без декомпрессии**. Для работы данного алгоритма **требуется внешняя память**.

### 4.3 Сравнение алгоритмов сжатия

Для сравнения алгоритмов сжатия рассмотрим Таблицу 4.1. Сравнение будет проводиться по следующим критериям:

У каждого рассмотренного алгоритма сжатия есть свои достоинства и недостатки, рассмотрим их:

1. **Алгоритм оптимального кеширования** — имеет наибольший коэффициент сжатия, и быстро реализуем в рассматриваемой архитектуре сетевого процессорного устройства. Необходимость использования внешней памяти накладывает дополнительные расходы на обработку некоторых пакетов.
2. **Алгоритм рекурсивного удаления** — имеет наименьший коэффициент сжатия, реализуем сложнее, чем алгоритм оптимального кеширования. При этом данный алгоритм не требует использования внешней памяти.



Таблица 4.1: Сравнение алгоритмов сжатия.

Название алгоритма сжатия	Сложность построения	Степень сжатия	Внешняя память	Необходимость декомпрессии
Алгоритм оптимального кеширования	$O(N^2)$	0.1 ... 0.9	да	нет
Алгоритм рекурсивного удаления	$O(N * \log(N))$	0.1	нет	нет
Алгоритм с использованием битовых строк	$O(\frac{W}{K} * L)$	0.5	нет	нет
Распространённые алгоритмы	$O(K * \log_2 N)$	0.1 ... 0.8	нет	да

3. **Алгоритм с использованием битовых строк** — имеет средний коэффициент сжатия, но при этом трудно реализуем в рассматриваемой архитектуре сетевого процессорного устройства.
4. **Распространённые алгоритмы сжатия** — в среднем имеют хорошие коэффициенты сжатия, но при этом требуется декомпрессия данных.

Таким образом, на основе обзора для дальнейшей реализации были выбраны два алгоритма сжатия данных. Алгоритм оптимального кеширования и алгоритм с использованием битовых строк.

## 4.4 Выводы

В данной главе был проведён обзор существующих алгоритмов сжатия, а именно: распространённые алгоритмы сжатия, алгоритм оптимального кеширования, алгоритм рекурсивного удаления и алгоритм с использованием битовых строк.

## Глава 5

# Эмулятор сетевого процессора

Эмулятор сетевого процессора — программа написанная на языке программирования *python3*, которая позволяет эмулировать работу сетевого процессора, а именно получать пакеты на любой из 24-х портов, обрабатывать пакет, получая информацию о любой стадии обработки, и отправлять пакет на выходные порты. Эмулятор сетевого процессора позволяет оценить количество тактов затраченных на обработку пакета, а также объём памяти затраченный на структуру данных.

### 5.1 Описание программных средств эмулятора сетевого процессора

Передача пакетов на порты сетевого процессора осуществляется с помощью файлов *.rcar*, в которых можно описать поступление пакетов на каждый порт в определённые моменты времени. В данной работе, не уменьшая общности, будет рассматриваться только один порт эмулятора сетевого процессора. Так как для каждого входного порта используется соответствующий конвейер. Изначально, в конвейере эмулятора сетевого процессора был реализован один вычислительный блок. Для проведения экспериментального исследования в данной работе, необходимо внести изменения в эмулятор сетевого процессора, а именно увеличить количество вычислительных блоков в конвейере до 10.

### 5.2 Программные средства разработанные для проведения экспериментального исследования

Для проведения экспериментального исследования в рамках данной работы, необходимо разработать генератор сетевого трафика, который должен удовлетворять следующим требованиям:

- Возможность генерации L2 и L3 трафика.

- Возможность использовать наперёд заданную базу префиксов или мас-адресов для генерации трафика.
- Возможность использовать для генерации трафика заданное количество случайных префиксов или мас-адресов.
- Возможность сохранить базу использованных префиксов или мас-адресов.
- Возможность задать распределения времени поступления пакетов.

Для реализации будет использовать язык программирования *python3*, так как существует открытая библиотека *scapy*, которая позволяет работать с L2 и L3 трафиком, а так же позволяет сохранять сгенерированные пакеты в *.pcap* файлы, что необходимо, для дальнейшего использования в эмуляторе сетевого процессора.

## Глава 6

# Система трансляции таблиц потоков в язык ассемблера сетевого процессорного устройства

В данной главе приводится описание системы трансляции таблиц потоков OpenFlow [3]. Также будет представлено описание структур данных, использующихся для промежуточного представления таблиц потоков, и разработанных алгоритмов сжатия таблиц потоков и трансляции сжатых таблиц потоков в язык ассемблера СПУ.

### 6.1 Структуры данных

#### 6.1.1 Структура данных для представления таблиц потоков в виде дерева

В системе трансляции для представления таблицы потоков с набором правил  $R$  используется дерево с помеченными вершинами и дугами. С каждой вершиной дерева, кроме вершин-листьев, связаны следующие значения:

- признак из множества рассматриваемых признаков;
- подмножество набора правил  $R$ .

Структура данных строится по следующим правилам, где  $v$  — вершина дерева, которой соответствует признак  $m$  и подмножество правил  $S \subset R$ :

1. корню дерева соответствует всё множество правил  $R$ ;
2. если  $M$  — множество всевозможных значений признака  $m$  в правилах из подмножества  $S$ , то для каждого значения  $f \in M$  у вершины  $v$  существует потомок, к которому ведёт дуга с пометкой  $f$ .

3. если вершины  $u$  — потомок вершины  $v$  в которую ведёт дуга с пометкой  $f$ , то подмножество правил вершины  $u$  состоит только из правил в  $S$ , у которых значение признака  $m$  равно  $f$ .

Описанная структура данных позволяет выполнять поиск идентифицирующего обрабатываемый пакет правила в таблице потоков.

### 6.1.2 Структура данных для представления таблиц потоков в виде АВЛ дерева

В прошлой работе [nik\_avl] была разработана структура данных для представления таблиц классификации в виде АВЛ дерева. Аналогично таблицу потоков можно также представить в виде АВЛ дерева, с каждой вершиной АВЛ дерева связаны следующие значения:

- скалярное значение соответствующее набору признаков  $I = m_1, m_2, \dots, m_k$ , вычисляемое по расширенному алгоритму представления префиксов как скалярных величин.
- подмножество набора правил  $R$ , соответствующих данному набору признаков.

### 6.1.3 Структура данных для промежуточного представления таблицы потоков

Для применения алгоритмов сжатия необходимо промежуточное представление таблицы потоков. А именно в дополнение к существующим структурам данных к каждой вершине необходимо добавить следующие значения:

- Величина  $P(S)$  соответствующая сумме частот использования каждого правила из подмножества  $S \subset R$ .  $P(S) = \sum_{r_i \in S} P(r_i)$ .
- Величина  $P(N)$  соответствующая сумме частот использования потомков данной вершины.  $P(N) = \sum_{f_i \in M} P(N(f_i))$ . Если у данной вершины нет потоков, то  $P(N) = P(S)$ .

## 6.2 Алгоритмы сжатия

### 6.2.1 Используемые обозначения

Пусть  $node_1, node_2$  — вершины дерева,  $value$  — некоторое значение признака. Введем следующие обозначения:

- $Tree.root$  — корневая вершина дерева  $Tree$ .

- $node_1(value)$  — потомок вершины  $node_1$ , связанный с ней дугой с пометкой  $value$ .
- $node_1.rules$  — множество правил, соответствующее вершине  $node_1$ .
- $node_1.edges$  — множество пометок дуг, исходящих из вершины  $node_1$ .
- $copy(node_1, val, node_2)$  — процедура, которая добавляет к вершине  $node_1$  потомка с дугой, помеченной  $val$ , копируя дерево, которое образует вершина  $node_2$ .
- $remove(node_1, val)$  — процедура, которая удаляет из вершины  $node_1$ , поддерево с дугой помеченной  $val$ .
- $equals(node_1, node_2)$  — функция, которая возвращает *true*, если деревья, образованные вершинами  $node_1$  и  $node_2$  совпадают, иначе возвращает *false*. При сравнении учитываются связанные с вершинами множества правил и пометки дуг.
- $isleaf(node_1)$  — функция, которая возвращает *true*, если  $node_1$  — лист дерева, иначе возвращает *false*.

## 6.2.2 Алгоритм предварительной оптимизации таблицы потоков

В данном разделе будет описан алгоритм предварительной оптимизации таблиц потоков. Для начала необходимо ввести операцию **Same**, которая на вход получает две вершины дерева и возвращает множество правил, которые были получены путём объединения похожих правил. Для описания алгоритма предварительной оптимизации

```

1  procedure Same(node_1, node_2):
2      rules = {}
3      for all rule_1 in node_1.rules do
4          for all rule_2 in node_2.rules do
5              if same(rule_1, rule_2) then
6                  rules += {rule_1 union rule_2}
7              endif
8      return rules

```

таблиц потоков необходимо ввести операцию **Optimise**, которая на вход получает корень дерева исходной таблицы потоков, а затем рекурсивно объединяет все похожие правила с помощью процедуры **Same**. После применения процедуры **Optimise** необходимо удалить все листовые вершины, для этого опишем процедуру **Remove**, которая на вход получает корень дерева, а затем рекурсивно удаляет все листовые вершины в которых не осталось правил. Тогда полный алгоритм предварительной оптимизации можно описать последовательным применением процедур **Optimize** и **Remove**.

```

1 procedure Optimise(node):
2     if not isleaf(node) then
3         for all val_1 in node.edges do
4             for all val_2 in node.edges do
5                 if val_1 not equal val_2 then
6                     node.rules += Same(node(val_1), node(val_2))
7                 endif
8             for all val in node.edges do
9                 Optimise(node(val))

1 procedure Remove(node):
2     if not isleaf(node) then
3         for all val in node.edges do
4             if isleaf(node(val)) and node(val).rules equal {} then
5                 remove(node, val)
6             else
7                 Remove(node(val))
8             endif

```

### 6.2.3 Алгоритм оптимального кеширования

В этом разделе представлен адаптированный алгоритм оптимального кеширования. Основной его частью является операция разделения исходной таблицы потоков на две. Для применения дальнейшего алгоритма необходимо построить изначальное дерево с дополнительными полями в узлах.

- Получить набор вершин дерева.
- Отсортировать этот набор в невозрастающем порядке сумм вероятностей вершин.
- Создать второй набор вершин, из которого в последствии будет строиться дерево.
- Создать счетчик, хранящий сумму вероятностей вершин во втором наборе вершин.
- Получить первую вершину с максимальной суммой вероятностей.
- Увеличить счетчик на его вероятность.
- Добавить эту вершину во второй набор вершин и удалить из первого.
- Повторять последние три операции, пока счетчик меньше 0.95.
- Построить дерево из второго набора вершин.

После выполнения этих операций мы получаем два набора вершин, первый из которых отвечает за второстепенное дерево, а второй за первостепенное. Первостепенное дерево преобразуется в программу на языке ассемблера, которая загружается в СПУ.

## Алгоритм получения множества первостепенных вершин

Подробнее опишем алгоритмы, необходимые для реализации алгоритма оптимального кеширования. Для начала опишем процедуру **GetList**, которая на вход получает корневую вершину дерева  $Tree.root$ . На выходе мы получаем список вершин в которых есть правила.

```
1 procedure GetList(node):  
2     nodes = {}  
3     if node.rules not equal {} then  
4         nodes += node  
5     endif  
6     for all val in node.edges do  
7         nodes += GetList(node(val))  
8  
9     return nodes
```

Также необходима процедура выбора первостепенных вершин **GetBest**, которая на вход получает отсортированный список вершин, и возвращает список первостепенных вершин.

```
1 procedure GetBest(nodes):  
2     counter = 0.0  
3     best_nodes = {}  
4     for all node in nodes do  
5         if counter is greater 0.95 then  
6             break  
7         endif  
8         counter += node.prob  
9         best_nodes += node  
10    return best_nodes
```



## Глава 7

# Экспериментально исследование реализованных алгоритмов сжатия данных

При проведении экспериментального исследования ставились следующие цели:

- Оценка степени сжатия программы на языке ассемблера сетевого процессорного устройства, на различных данных.
- Оценка времени обновления таблиц потоков при использовании алгоритмов сжатия, на различных данных.

### 7.1 Методика экспериментального исследования

Для оценки параметров необходимо исследовать программу на языке ассемблера, получаемую при использовании системы трансляции с алгоритмами сжатия и без. Для каждой программы, с помощью эмулятора сетевого процессорного устройства, будут исследоваться следующие параметры:

- Объём памяти занимаемой программой при обработке пакетов на эмуляторе сетевого процессорного устройства.
- Среднее время обработки пакета в тактах сетевого процессорного устройства.

Для проведения экспериментального исследования, необходимо последовательно выполнять следующие действия для каждого набора входных данных:

1. Выбрать таблицу потоков для данного эксперимента.
2. Провести трансляцию выбранной таблицы потоков в программу на языке ассемблера:
  - без использования алгоритмов сжатия, обычное дерево;

- без использования алгоритмов сжатия, с АВЛ деревом;
  - с использованием разработанных алгоритмов сжатия.
3. Провести эмуляцию работы сетевого процессорного устройства с полученными программами на языке ассемблера.
  4. Провести оценку результатов полученных в данном эксперименте.

### 7.1.1 Данные экспериментального исследования

Для проведения экспериментального исследования мы будем использовать несколько вариантов таблиц потоков. В этом разделе представлены шаблоны таблиц потоков, которые будут использованы для экспериментального исследования.

- Первый шаблон — шаблон правила таблицы потока содержит значения трех атрибутов: номер входного порта, MAC-адрес назначения и MAC-адрес источника.
- Второй шаблон — схема правила таблицы потока содержит значения двух атрибутов: Адрес назначения IPv4 и адрес источника IPv4.
- Третий шаблон — таблица правил содержит пять атрибутов: номер входного порта, MAC-адрес назначения, ID VLAN, ID заголовка L3-уровня (EtherType) и IPv4-адрес назначения.

Ниже представлен пример входной таблицы данных:

```

1 {SRC_MAC , DST_MAC , INSTR}
2 {SRC_MAC , DST_MAC , INSTR}
3 +---+-----+-----+-----+
4 | 1 | :12      | :10:1    | goto_table 1 |
5 +---+-----+-----+-----+
6 | 1 | :23:45    | :20      | goto_table 1 |
7 +---+-----+-----+-----+
8 | 1 | :0        | :1       | goto_table 1 |
9 +---+-----+-----+-----+
```

## 7.2 Результаты экспериментального исследования

## 7.3 Выводы

## **Глава 8**

## **Заключение**

## Список литературы

- [1] Yeim-Kuan Chang и Han-Chen Chen. “Fast packet classification using recursive endpoint-cutting and bucket compression on FPGA”. В: *The Computer Journal* 62.2 (2019), с. 198—214.
- [2] SR Kodituwakku и US Amarasinghe. “Comparison of lossless data compression algorithms for text data”. В: *Indian journal of computer science and engineering* 1.4 (2010), с. 416—425.
- [3] A. Markoborodov, Y. Skobtsova и D. Volkanov. “Representation of the OpenFlow Switch Flow Table”. В: *2020 International Scientific and Technical Conference Modern Computer Network Technologies (MoNeTeC)*. 2020, с. 1—7. DOI: 10.1109/MoNeTeC49726.2020.9258208.
- [4] Ori Rottenstreich и János Tapolcai. “Optimal rule caching and lossy compression for longest prefix matching”. В: *IEEE/ACM Transactions on Networking* 25.2 (2016), с. 864—878.
- [5] Zilin Shi и др. “MsBV: A Memory Compression Scheme for Bit-Vector-Based Classification Lookup Tables”. В: *IEEE Access* 8 (2020), с. 38673—38681.